

## Crazy Lab

**Aufbau:** Jeder Spieler wählt eine Fehlfarbe. Unbenutzte Fehlfarben in die Tischmitte legen. Jedem Spieler eine Karte je Runde austeilen. Nicht benutzte Karten aus dem Spiel nehmen.

Spieler: 2 3 4 5

Runden: 16 14 12 10

Jeder Spieler wählt eine Bonusfarbe und legt sie verdeckt vor sich ab. Jeder Spieler wählt eine Farbe, die aus dem Spiel kommt. Die verbleibenden Farben werden mit den unbenutzten Fehlfarben gemischt und als verdeckten Runden-Trumpfanzeiger bereitgelegt.

**Spielzug:** Vor jeder Runde eine neue Trumpffarbe aufdecken. Jeder Spieler spielt reihum eine beliebige Karte. Die höchste Zahl in der Trumpffarbe gewinnt den Stich, danach in einer beliebigen Farbe. Bei Gleichstand gewinnt die zuerst gespielte Karte. Der Gewinner des Stichs fängt die nächste Runde an.

**Wertung:** Das Spiel endet nach dem letzten Stich. Die Werte der Fehlfarbe von den Werten der Bonusfarbe abziehen.

## Crazy Lab

**Aufbau:** Jeder Spieler wählt eine Fehlfarbe. Unbenutzte Fehlfarben in die Tischmitte legen. Jedem Spieler eine Karte je Runde austeilen. Nicht benutzte Karten aus dem Spiel nehmen.

Spieler: 2 3 4 5

Runden: 16 14 12 10

Jeder Spieler wählt eine Bonusfarbe und legt sie verdeckt vor sich ab. Jeder Spieler wählt eine Farbe, die aus dem Spiel kommt. Die verbleibenden Farben werden mit den unbenutzten Fehlfarben gemischt und als verdeckten Runden-Trumpfanzeiger bereitgelegt.

**Spielzug:** Vor jeder Runde eine neue Trumpffarbe aufdecken. Jeder Spieler spielt reihum eine beliebige Karte. Die höchste Zahl in der Trumpffarbe gewinnt den Stich, danach in einer beliebigen Farbe. Bei Gleichstand gewinnt die zuerst gespielte Karte. Der Gewinner des Stichs fängt die nächste Runde an.

**Wertung:** Das Spiel endet nach dem letzten Stich. Die Werte der Fehlfarbe von den Werten der Bonusfarbe abziehen.

## Crazy Lab

**Aufbau:** Jeder Spieler wählt eine Fehlfarbe. Unbenutzte Fehlfarben in die Tischmitte legen. Jedem Spieler eine Karte je Runde austeilen. Nicht benutzte Karten aus dem Spiel nehmen.

Spieler: 2 3 4 5

Runden: 16 14 12 10

Jeder Spieler wählt eine Bonusfarbe und legt sie verdeckt vor sich ab. Jeder Spieler wählt eine Farbe, die aus dem Spiel kommt. Die verbleibenden Farben werden mit den unbenutzten Fehlfarben gemischt und als verdeckten Runden-Trumpfanzeiger bereitgelegt.

**Spielzug:** Vor jeder Runde eine neue Trumpffarbe aufdecken. Jeder Spieler spielt reihum eine beliebige Karte. Die höchste Zahl in der Trumpffarbe gewinnt den Stich, danach in einer beliebigen Farbe. Bei Gleichstand gewinnt die zuerst gespielte Karte. Der Gewinner des Stichs fängt die nächste Runde an.

**Wertung:** Das Spiel endet nach dem letzten Stich. Die Werte der Fehlfarbe von den Werten der Bonusfarbe abziehen.

## Crazy Lab

**Aufbau:** Jeder Spieler wählt eine Fehlfarbe. Unbenutzte Fehlfarben in die Tischmitte legen. Jedem Spieler eine Karte je Runde austeilen. Nicht benutzte Karten aus dem Spiel nehmen.

Spieler: 2 3 4 5

Runden: 16 14 12 10

Jeder Spieler wählt eine Bonusfarbe und legt sie verdeckt vor sich ab. Jeder Spieler wählt eine Farbe, die aus dem Spiel kommt. Die verbleibenden Farben werden mit den unbenutzten Fehlfarben gemischt und als verdeckten Runden-Trumpfanzeiger bereitgelegt.

**Spielzug:** Vor jeder Runde eine neue Trumpffarbe aufdecken. Jeder Spieler spielt reihum eine beliebige Karte. Die höchste Zahl in der Trumpffarbe gewinnt den Stich, danach in einer beliebigen Farbe. Bei Gleichstand gewinnt die zuerst gespielte Karte. Der Gewinner des Stichs fängt die nächste Runde an.

**Wertung:** Das Spiel endet nach dem letzten Stich. Die Werte der Fehlfarbe von den Werten der Bonusfarbe abziehen.